Gold Saucer*

Screenshot 95

(mit dem „" Zeichen möchte ich nur darauf hinweisen das ich hier lediglich den Leidfaden erkläre und nicht die einzelnen Attraktion erläutere, das werde ich erst zu einem Späteren Zeitpunkt in Angriff nehmen)*

Tipp:

Hier im Speed Square kannst du den Regenschirm, die stärkste Waffe für Aries erspielen ... du musst hier 5000 Punkte erzielen, das ist nur zu diesen Zeitpunkt möglich ... GP kannst du im Wonder Square Gewinnen !!!!

Sprich hier mit dem Mann am Eingang der Gold Saucer, er wird dir anbieten eine Eintrittskarte zu kaufen, wenn du genug Geld hast, dann entscheide dich für die Lebenskarte für 30.000 Gil *(vorerst reicht aber die Tageskarte für 3000 Gil)*.

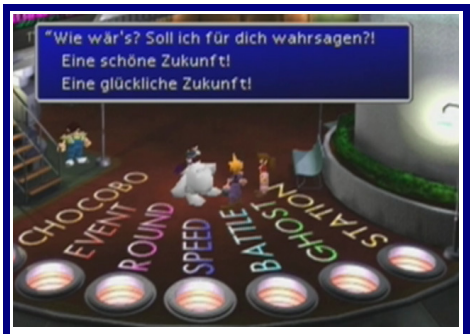
Gehe dann in die Haupthalle ... nach einem weitern Gespräch **(Screenshot 95)** musst du als nächstes dir jemanden suchen der mit dir geht ...

Screenshot 96

... lauf dann in die Speed Arena, hier triffst du auf Dio der weitere Infos für dich hat **(Screenshot 96)**.

Lauf nun von hier in den Wonder Square, hier triffst du auf Cait Sith **(Screenshot 97)** er wird dir die Zukunft voraussagen und kurz darauf tritt er deiner Gruppe bei.

Gehe schnell mal zum Ghost Square dort findest du im Schloss, links neben dem Durchgang wieder ein Zettel des Schildkrötenparadies ...



Screenshot 97

Als nächstes musst du dich in die Battle Arena ... Sequens **(Screenshot 98-99)** ... Dio wird dich nun in das Wüstengefängnis verbannen ...

Screenshot 98

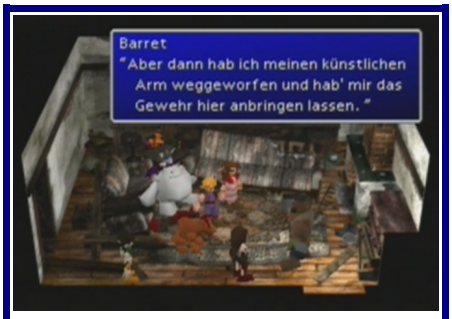
Screenshot 99

Corel Gefängnis

Folge nach dem Gespräch Barret nach Süden in das unter rechte Haus **(Screenhsot 100)**, nach einer weitern Sequens **(Screenshot 101-102)** musst du das Haus wieder verlassen ... wenn du durch die Südöstliche Tür gehst kommst du zu einen weiteren Haus in dem du Items kaufen kannst, das Angebot ist aber sehr spärlich ...

Screenshot 100

Screenshot 101



Screenshot 102

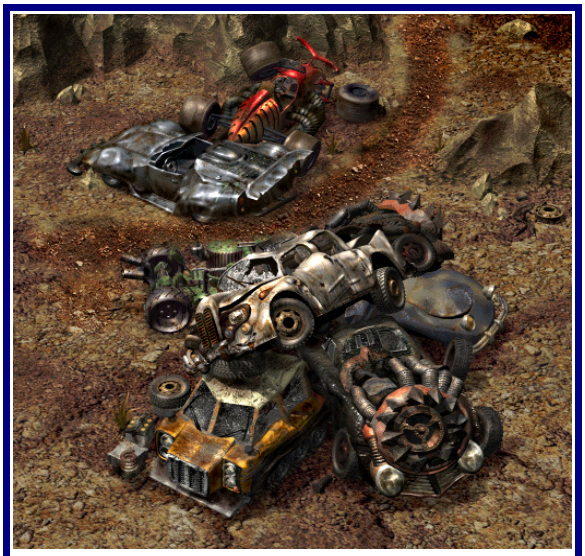
Abschnitt 1

... folge im ersten Abschnitt dem Weg weiter nach Norden bis in den zweiten Abschnitt. Untersuche hier den Toten Mann der im Norden vor dem Zaun liegt, gehe im Anschluss durch die Öffnung im Zaun und lauf weiter nach Norden in den dritten Abschnitt. Hier kannst du etwas weiter vorn wieder eine Öffnung im Zaun entdecken, gehe hindurch und lauf weiter nach rechts in den vierten Abschnitt.

Abschnitt 2

Abschnitt 3

Tipp:
Im Abschnitt 4 kommt es oft zu einem Kampf mit dem Monster „Bullmotor", von im kannst du das Feindeskönnen Matrazauber lernen und du kannst auch noch einen X-Trank stehlen ... nutzte die Gelegenheit deine Items etwas aufzufüllen!!


Abschnitt 4

Lauf hier im Abschnitt 4 weiter nach Norden um dort auf Dyne zu treffen, der Barret nach einer kurzen Unterhaltung zu einem Kampf herausfordert ... *(stelle vorher sicher das Barret die Substanz Wiederherstellung und Feuer angelegt hat, da er alleine Kämpfen wird)*

Taktik: **(halte Barrets HP's immer über 300 und verwende deine Limit Angriffe, der Kampf ist nicht der leichteste wenn dein Lv. Zu niedrig ist, sollte deine Limit leiste nicht voll sein, dann greife mit dem Feuer Zauber an)**

Endgegner:

Name	Dyne
HP	1200
MP	20
EXP	600
AP	55
GIL	750
Item	Silberarmband

... nach der Sequens bekommt Barret noch einen Anhänger **(Screenshot 103)** ... Automatisch landest du dann bei Mr. Coates, er wird dir erklären das es nur eine Möglichkeit gibt das Gefängis zu verlassen ... in dem du das Chocobo-Rennen in der Gold Saucer gewinnst ... nach diesem Gespräch triffst du auf Ester die dir Erklären wird wie das Chocobo-Rennen von statten geht.

Screenshot 103

Screenshot 104

Sprich dann oben mit den Jockey´s und sammle die **Substanz Ramuh** ein **(Screenshot 104)**, die oben rechts in der Ecke liegt und schon fängt das Rennen an ...

Drücke während des rennen **„R1+R2"** um die Ausdauer deines Chocobo wieder aufzufüllen, solltest du das rennen verlieren musst du es noch einmal bestreiten ... wenn du Gewinnst entschuldigt Dio sich bei dir, du bekommst noch ein paar Infos über Sephiroth und einen Buggy ...

Landkarte

... als erstes solltest du nach Costa Del Sol zurück fahren, im Nordosten gibt es da einen kleinen Fluss über den du drüber fahren kannst **(Screenshot 105)** ...

Screenshot 105

Screenshot 106

... in Costa Del Sol musst du zum Hafen gehen und dort mit einem der Matrosen reden, er wird 100 Gil abknöpfen damit du zurück nach Junon kannst **(Screenshot 106)** ... wenn du in Junon bist musst du den Hafen verlassen, sprich im nächsten Bild den Matrosen an der im Norden steht, er wird dir ein Taxi rufen mit dem du aus der Stadt kommst.

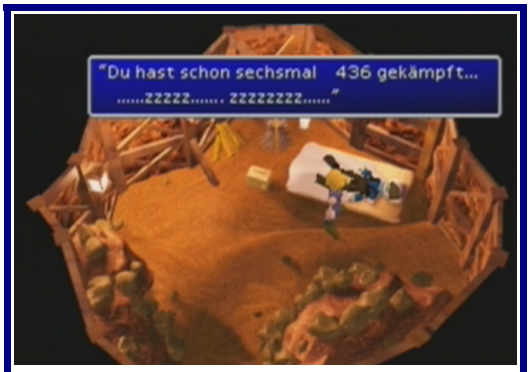
Screenshot 107

Nun müsstes du auf der Landkarte wieder in deinem Buggy sitzten fahre damit nun in Richtung Osten bis zu den Waldgebieten, von hier aus geht es weiter nach Norden dort kannst du einen Fluss entdecken über den du ebenfalls drüber fahren kannst. Auf der anderen Seite kannst du ein Höhle finden **(Screenshot 107)** die du als nächstes betreten musst.

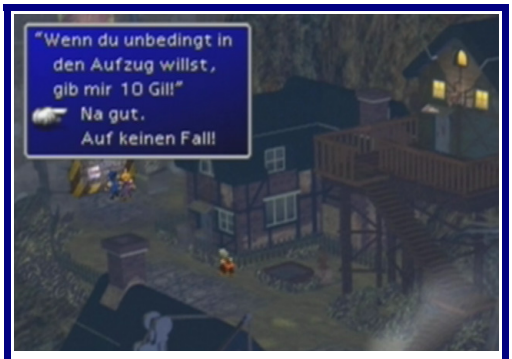
Tipp: In der Gold Saucer Wüste kannst du mit dem Buggy auf das Monster Harpy treffen, von ihm kannst du das Feindeskönnen Aqualung lernen.

Das Haus des Alten Mann

Sprich hier mit dem Schlafenden Mann, er wird dir sagen wie viele Kämpfe du schon absolviert hast **(Screenshot 108)** ... du musst nun so viele Kämpfe machen das die letzten beiden Zahlen Identisch sind, also in meinem Fall zb.: 455. Hast du das dann geschaft wird der Mann dir das **Mythril** geben, das du später noch brauchen wirst ... wenn die letzten drei Zahlen Identisch sind, in meinem Fall währe das 444, dann bekommst du einen **Blitzring** ... verlasse im Anschluss die Höhle wieder ...



Screenshot 108



Screenshot 109

Landkarte

... gehe nun wieder zurück in das Dorf Junon, hier musst du im Nordwesten mit der Wache sprechen um zum Junon Stutzpunkt zu kommen **(Screenshot 109)** ... folge dort wieder dem Weg bis zum Hafen wo du gleich an Bord gehen kannst. Verlasse nach der Bootsfahrt Costa Del Sol und begib dich wieder zur Wüste ... fahre nun von dort mit deinem Buggy nach Süden über den nächsten Fluss, dann geht es weiter nach Süden zu dem Waldstück in dem du eine Ruine entdecken kannst **(Screenshot 110)**, dort musst du aussteigen um in dem Wald dein nächstes Ziel zu finden ***(nimm Aeris in deine Truppe und Aktiviere die Limit Ebene 1)***

Screenshot 110

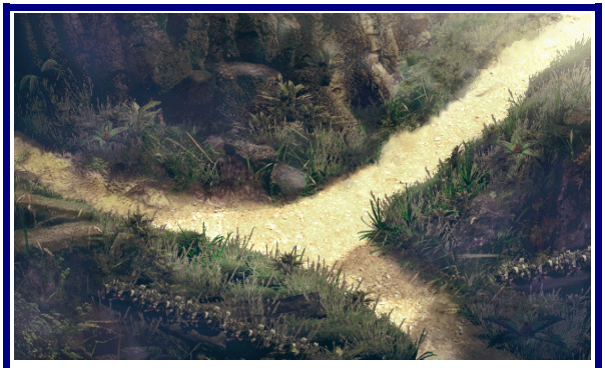
Das Dorf Gongaga

Speichere ab und betritt dann die Ruine ... Sequens ... ***(du musst beiden Gegnern gleichzeitig den Finalen schlage versetzten damit du auch alle EXP, AP, GIL und Items bekommst ... nimm für die letzte Attacke am besten eine Aufruf Substanz und die Erkennen Substanz könnte dir bei diesen Vorhaben eine große Hilfe sein)***

Taktik: **(hier ist die Element+Feuer Kombination sehr nützlich, benutze Aeris Limit „Böses versiegeln" um die beiden Gegner für ein paar Runden zu Paralysieren ... wende hier keine Feuer Zauber an, denn diese haben keinerlei Wirkung ... das Feindeskönnen Aqualung kann sehr nützlich sein)**

Endgegner: Name Reno
HP 2000
MP 80
EXP 660
AP 60
GIL 1500
Item Märchen

Endgegner: Name Rude
HP 2000
MP 135
EXP 720
AP 70
GIL 2000
Item X-Trank



Abschnitt 1

Lauf hier im ersten Abschnitt zuerst nach Norden, dort kannst du einen zerstörten Mako Reaktor entdecken **(Screenshot 111)** ... folge hier dem Weg weiter nach Norden bis zu Abschnitt 2, hier musst du weiter nach Norden laufen um eine kurze Sequens zu verfolgen in der du erfährst das die Shinra riesige Substanzen suchen.

Screenshot 111

Abschnitt 2

Danach kannst du auf der rechten Seite des Reaktors ein Loch untersuchen *(Abschnitt 2)* um dort die **Substanz Titan** zu finden ...

gehe dann wieder zurück zum ersten Abschnitt, lauf hier nun nach links weiter in den dritten Abschnitt ...
... hier kannst du links oben die **Substanz Todesschlag** finden, lauf dann weiter nach Norden in den Abschnitt 4 ...

Abschnitt 3

Wenn Tifa nicht in deiner Truppe ist dann musst du kurz auf die Landkarte gehe um sie in deine Truppe zu nehmen ... gehe dann in das Südöstliche Haus. Hier wird dich eine Ehepaar nach einem Jungen der Zack heißt befragen, nachdem das Gespräch beendet ist, musst du das Haus Verlassen und im Norden mit Tifa sprechen ... solltest du das Ereignis verpasst haben, dann solltest du eventuell dein letzten Spielstand noch mal Laden.
Untersuche dann das Dorf, im mittleren rechten Haus findest du den Objektladen ... links davon ist ein Zubehörladen, dort musst du die Stange nach oben klettern um zu einem Waffenladen zu kommen ... im Nordwesten ist ein Ort wo du dich Ausruhen kannst, hier liegt auch noch eine Schatzkiste mit einem **X-Trank** ... und im Nordöstlichen Haus findest du eine Schatzkiste mit einem **Weißen Mphon** ... nun kannst du das Dorf wieder verlassen ...

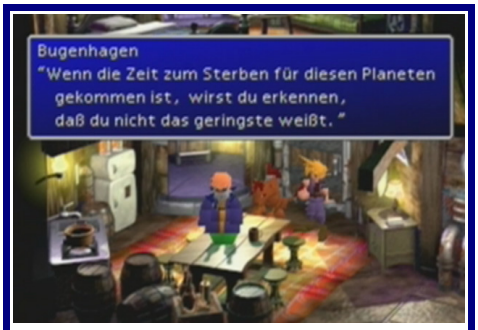
Abschnitt 4

Landkarte
... steige nun wieder in deinen Buggy und fahre von hier nach Westen in das nächste große Waldgebiet, dort kannst du wieder einen Fluss finden den du überqueren musst ... fahre dann weiter durch die Berge bis zum nächsten Ort, wo dein Buggy eine Panne haben wird **(Screenshot 112)** und dir nichts anderes übrig bleibt als hier eine Rast einzulegen ...

Screenshot 112

Cosmo Canyon

Nach dem Betreten der Stadt verlässt dich Red XIII und du musst dir jemand anderen für deine Truppe wählen. Lauf nun im Abschnitt 1 nach Norden zu der Plattform und sprich hier mit dem Mann der hier in der Nähe herum läuft ... er wird dir deinen Buggy reparieren.
Folge nun erst einmal Red XIII, bis nach ganz oben zu Abschnitt 2. Lauf hier durch die kleine Tür um in das Zimmer von Burghagen zu kommen, Abschnitt 3. Unterhalte dich hier nun mit den beiden **(Screenshot 113)**. Gehe nach dem Gespräch wieder zurück und bilde einen Gruppe ***(du brauchst nur einen deiner Leute Ansprechen)***, wenn du fertig bist musst du wieder nach oben zu Burghagen gehen ...



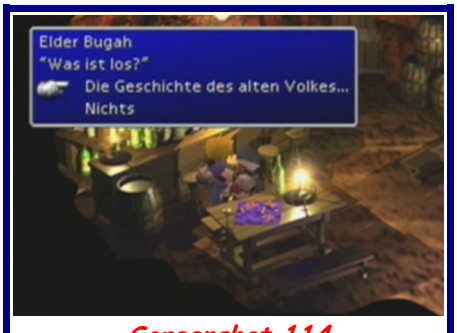
Screenshot 113

Abschnitt 1

Abschnitt 2

Abschnitt 3

... lauf hier weiter durch die Nördliche Tür ... nach ein paar klärenden Gesprächen und Video-Sequenzen musst du wieder nach ganz unten rennen, hier wirst du die restlichen deiner Truppe beim Lagerfeuer finden.
Bevor du dich zum Lagefeuer gesellst solltest du vielleicht erst einmal die Stadt etwas erkunden, ich werde nur dich wichtigen Punkte erläutern.

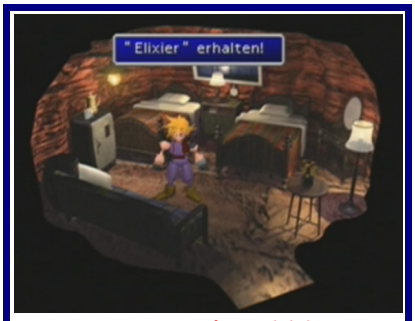


Screenshot 114

Gehe zuerst Nördlich vom Lagerfeuer durch eine kleine Tür, hier bist du nun in einer Baar ... sprich mit dem Mann an dem Tisch er kann dir etwas über die Geschichte des Alten Volk erzählen ...

Screenshot 115

... weiter geht es dann die Treppe hier im Raum nach oben, dort kannst du ein INN finden, links neben der Kassiererin findest du den Merkzettel ***Schildkrötenparadies Nr.5*** **(Screenshot 115)** ... gehe als nächstes in den Schlafraum und untersuche gründlich den Boden um ein **Elixier** zu entdecken **(Screenshot 116)** ...

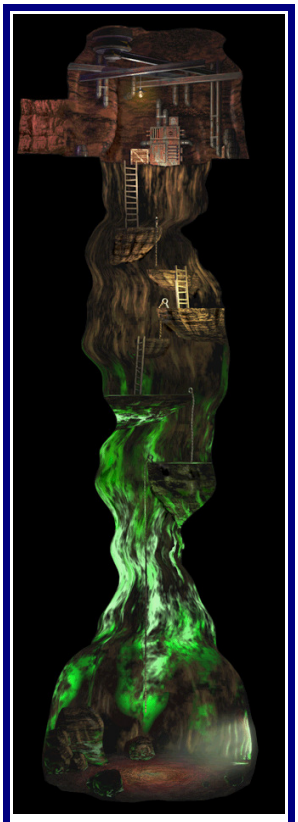


Screenshot 116

verlasse das „Haus" und gehe ganz links die Treppe nach oben in den Waffenladen, dort kannst du links an dem Holzpfeiler den Merkzettel ***Schildkrötenparadies Nr.4*** entdecken **(Screenshot 117)** ... Kauf nun noch etwas ein und begib dich wieder zu deiner Truppe unten am Lagerfeuer.

Screenshot 117

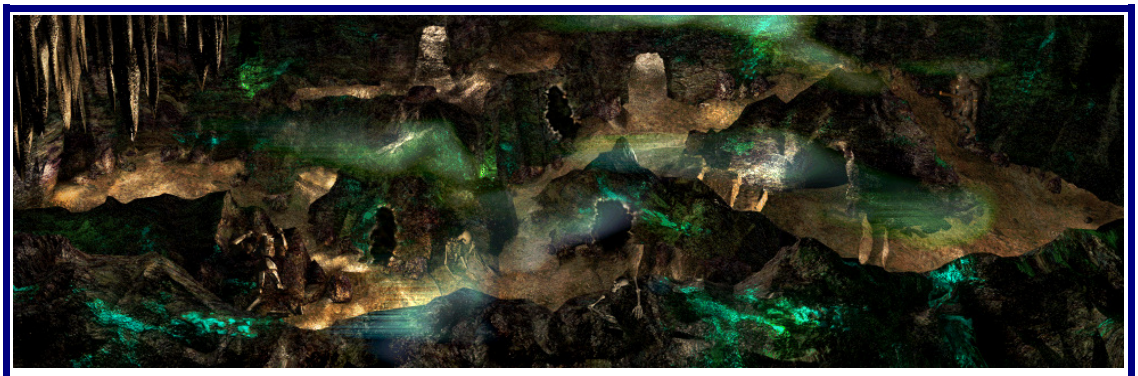
Sprich hier nun mit allen Leuten in deiner Truppe, aber mit Red XIII erst zu letzt ... nach dem alle Gespräche abgeschlossen sind wird dich Burghagen bitten nach oben zu kommen, vorher kannst du noch eine Truppe zusammenstellen. Lauf dann Burghagen hinterher ***(wieder nach oben)*** bis zu einer Verschlossenen Tür die dich in den nächsten Bereich bringt ...

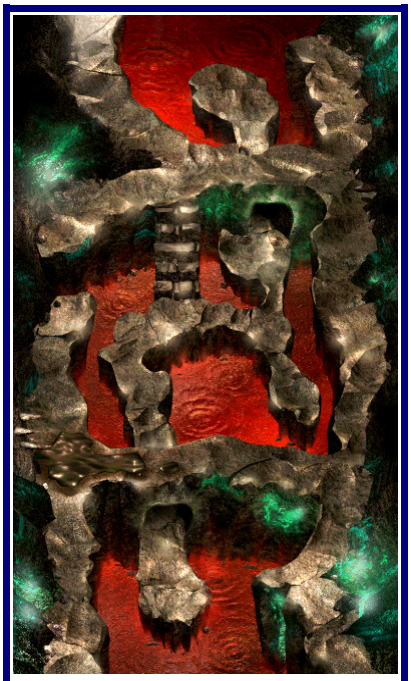

Abschnitt 1

Die Höhlen von Gi

(sei hier bei den Kämpfen Vorsichtig, da die Monster gegen hier den Status Tot oder Stop auf dich legen können) Durchquere nun den ersten Abschnitt um zu Abschnitt 2 zu gelangen ... hier kannst du in dem Nördlichsten Loch einen Schalter finden um die nächste Tür zu öffnen, untersuche aber auch die anderen Höhlen um die Gi zu besiegen die darin verborgen sind.

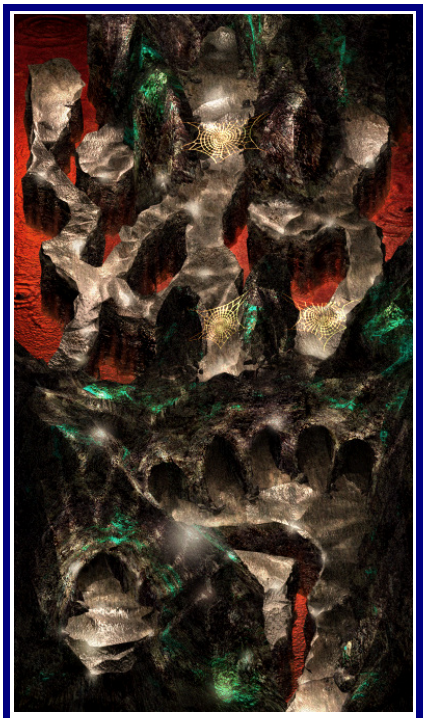
Hast du dann alles erledigt kannst du weiter in den Abschnitt 3 gehen.


Abschnitt 2



Abschnitt 3

Lauf hier im dritten Abschnitt zuerst nach Südwesten ... pass aber auf den Bräunlichen Schleim auf, hier musst du langsam drüber gehen um nicht gegen ein paar Spieße zu rutschen ... im Südwesten kommst du dann wieder in den zweiten Abschnitt, dort kannst du dir die **Substanz Zusatzeffekt** unter den Nagel reisen. Lauf nun wieder in den dritten Abschnitt und gehe dort nach Nordosten. Hier musst du die Treppe nach unten laufen um Südlich eine Schatzkiste mit einem **Schwarzen Mphon** zu finden und im Norden ist eine Schatzkiste mit einem **Äther** ... gehe dann die Treppe wieder nach oben und lauf nach Nordwesten in den Abschnitt 4 ...



Abschnitt 4

Lauf hier weiter nach vorn, wo du 5 Durchgänge sehen kannst ... gehe erst durch den zweiten von rechts. Sobald du durch das Spinnennetz gehst wirst du von einem Monster Angegriffen das 2000 HP hat, du kannst es mit Schlaf oder Verwirrung belegen ... gehe dann weiter nach Nordosten zu der Schatzkiste um hier ein **X-Trank** zu finden ... lauf dann wieder zurück zu den Durchgängen und wähle nun den zweiten von links, dort wartet dann wieder ein Spinnennetz darauf zerstört zu werden. Gehe danach an der nächsten Gabelung nach links und dann gleich wieder nach Süden durch den Fels, hier Gabelt sich der Weg ***(ist nicht zu erkennen)***, du musst nach rechts drücken um zu einer Schatzkiste mit einem **Elfenring** zu kommen lauf nun wieder zurück und gehe zu dem letzten Spinnennetz das du auch zerstören musst. Hinter dem linken Felsen kannst du einen Durchgang entdecken der dich zu der linken Schatzkiste bringt, hier bekommst du ein **Turbo-Äther** ... Lauf nun weiter nach Norden zu dem Endgegner, Rüste dich hier gegen Feuer aus und lauf weiter nach vorn ...

Taktik: **(der Kampf ist nicht ganz einfach, ziele am besten immer auf den Hauptgegner da das Seelenfeuer nach einer Weile wieder auftaucht ... Attackier den Gegner nie mit Feuer da ihn das Heilt, benutze stattdessen Shiva oder die Choco/Mog Substanzen ... am besten sind aber Heilungssprüche oder Heilungsgegenstände ... achte auf deine HP und Heile dich rechtzeitig ... mit einer Phönix-Feder kannst du ihn sofort Töten ... du musst wieder auf alle drei Gegner die Finale Attack durchführen wenn du die EXP, AP, GIL und Items von den Helfern haben willst)**

Endgegner:

Name	Gi Nattak
HP	5500
MP	200
EXP	1400
AP	150
GIL	3000
Item	Omnistab

Helfer:

Name	Seelenfeuer
HP	1300
MP	220
EXP	200
AP	10
GIL	100
Item	Phönix Feder

... folge nun nach dem Kampf Burghagen und lies noch die **Substanz Schwerkraft** ein **(Screenshot 118)** ... nach einer weiteren Sequens kannst du die Stadt wieder verlassen, hier wird Red XIII zu deiner Truppe zurück kehren und bei dir bleiben ...

Screenshot 118

Screenshot 119

Landkarte

... fahre nun weiter nach Norden, dort musst du wieder über einen Fluss fahren und noch etwas weiter im Norden, bei den Bergen, findest du dein nächstes Ziel **(Screenshot 119)** ...

Nibelheim

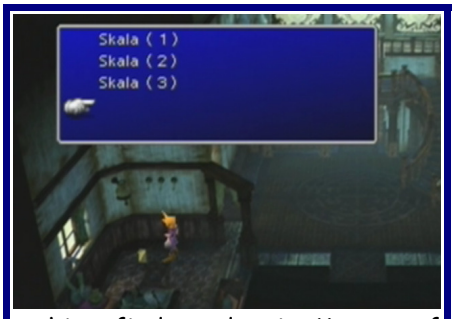
Screenshot 120

Merkwürdiger weise ist die Stadt nicht von Sephiroth zerstört wurden, wie es Cloud erzählt hatte. Auch die Bewohner wissen nichts von so einem Unglück ?!
Gehe in das untere rechte Haus, lauf hier dann die Treppe nach oben ... dort triffst du auf zwei merkwürdige Gestalten **(Screenshot 120)**, sprich mit ihnen um ein **Glück** zu bekommen. Verlasse das Haus wieder und gehe in Tifa´s Haus, gleich darüber.

Screenshot 121

Auch hier sind wieder solche Gestalten und auch mit ihnen solltest du sprechen um ein **Turbo-Äther** und die **Platinfaust** zu bekommen ... gehe dann in Tifa´s Zimmer dort kannst du links oben auf dem Tisch ein paar Notizen von Hojo finden die erklären warum die Stadt nicht zerstört ist und was das Typen in den schwarzen Umhängen sind. Gehe dann in das Haus, links neben dem Hotel ... hier kannst du der Gestalt ein **Elixier** abnehmen **(Screenshot 121)** ... verlasse das Haus dann wieder und gehe links in das Hotel, hier kannst du den Gestalten ein **Glück** abnehmen. Lauf nun nach Norden zu dem Shinra Haus, sprich dort mit den zwei Gestalten und betritt es dann ...

Shinras Haus



... hier findest du ein Memo auf den unter Skala (1) bis Skala (3) steht, wo du die Zahlen finden kannst ... die vierte Skala ist mit Unsichtbarer Tinte geschrieben und sie verrät dir auch gleich die letzte Zahl ... gehe dann gegenüber auf der rechten Seite durch die Tür um zu einem Raum zu kommen in dem du eine Schatzkiste mit dem **Silbernen Mphon** findest ...

Diesmal ist das Haus voller Monster. Im zweiten Stock gibt es einen Save mit eine Geheimcode, die Hinweise hierfür sind im Haus verstreut ... wo die Hinweise sind kannst du auf den verschiedenen Bildern erkennen ...

... hier im ersten Stock, rechts neben dem Klavier kannst du die zweite Zahl finden ... lauf dann oben rechts weiter nach rechts in einen Nebenraum in dem du eine Schatzkiste mit der **Doppelviper** findest ...

... hier im zweiten Stock links, in der Schatzkiste findest du den **Feindeswerfer**, untersuche die Kiste dann noch einmal um die erste Zahl des Save´s zu bekommen ...

... untersuche im zweiten Stock auf der rechten Seite den Fussboden um die dritte Zahl zu finden ... öffne dann noch die Schatzkiste im oberen rechten Zimmer um ein **Zauber** zu entdecken ...

... Lauf in der Haupthalle nach Norden durch die Tür und gehe dann weiter nach rechts ... dort kannst du wenn du dann alle Zahlen hast musst du im zweiten Stock auf der linken Seite durch die Nördliche Tür gehen, dort steht der Save. *(gehe vorher noch einmal Speichern)* Du hast nun 20 sek Zeit um die vier Zahlen einzugeben **(Screenhsot 122)** ...

Rechts 36
Links 10
Rechts 59
Rechts 97

... nun öffnet sich der Save und du wirst von einem Monster Angegriffen ...

Screenshot 122

Taktik: **(Benutze hier Aeris Limit Angriff „Böses versiegeln" um den Gegner zu Paralysieren ... greife den Gegner hauptsächlich mit starken Zaubersprüchen an und Heile dich zwischendurch ... der Gegner ist nicht ganz einfach ... nachdem du ihm die Hälfte der HP abgezogen hast wird eine Hälfte absterben, die Rote Seite des Monsters solltest du mit Physischen Attacken Angreifen und die Lila Seite mit Magischen Attacken ... du kannst das Monster mit etwas Glück auch mit der Choco Mog Substanz Paralysieren)**

Endgegner:

Name	Nummernlos
HP	7000
MP	300
EXP	2000
AP	80
GIL	2000
Item	Kosmogedächtnis

... nimm nun aus dem Save den **Kellerschlüssel** und die **Substanz Odin**, die auf der Erde liegt ... lauf nun in den rechten Bereich und öffne dort die bereits bekannte Geheimtür um in den Keller zu kommen **(Screenshot 123)** ... gehe hier vor der Bibliothek nach oben durch die Tür, hier findest du Vincent in einem Sarg **(Screenshot 124)**. Erzähle ihm von Sephiroth und untersuche den Sarg nach dem Gespräch erneut um ein weiteres Gespräch mit Vincent zu führen, hier musst du ihn fragen wie er heißt ...

Screenshot 123

Screenshot 124

Screenshot 125

... verlasse nun der Raum und gehe weiter in die Bibliothek, dort wartet schon Sephiroth **(Screenshot 125)** der dir die **Substanz Zerstören** entgegen wirft. Verlasse nun das Haus ... *(bevor du den Keller verlassen kannst wird dir Vincent beitreten)* ... folge dem Weg rechts neben dem Shinra Haus weiter nach Norden ...

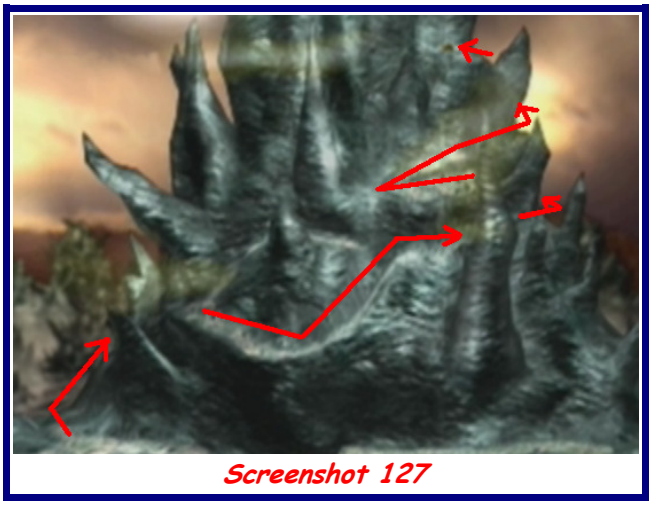
Landkarte

... folge einfach dem Weg hinter dem Haus bis zum Berg Niebel **(Screenshot 126)** ...

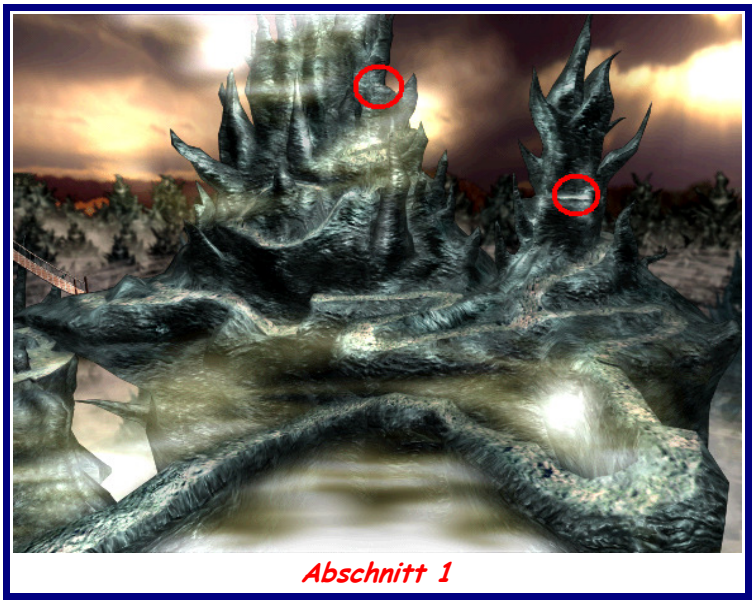
Screenshot 126

Mt. Nibel

Folge dem Weg im ersten Abschnitt bis zum ersten Berg, hier kannst du weiter nach Norden gehen um dort auf dem Berg eine Schatzkiste zu finden, in ihr befindet sich ein **Runenschwert** ... gehe dann wieder auf den Hauptweg und lauf weiter nach Westen, vor der langen Brücke kannst du oben auf dem zweiten Berg noch eine weiter Schatzkiste mit einem **Platinbarrett** entdecken **(Screenshot 127)**.



Screenshot 127



Abschnitt 1

Lauf dann wieder auf den Hauptweg und lauf weiter nach links zu der Hängebrücke. Lauf weiter durch Abschnitt 2 um schließlich im Abschnitt 3 zu landen ...

Abschnitt 2

Gehe hier im dritten Abschnitt erst einmal nach ganz unten um die mittlere Leiter herunter zu lassen, gehe dann wieder nach oben zu den 5 Röhren ... diese Rohre bringen dich zu zwei Items die du dir nichts entgehen lassen solltest ...

Röhre 1 ***unterste Ebene ... Skorpion Monster***
Röhre 2 **Powersoul**
Röhre 3 ***zwei Ebenen tiefer***
Röhre 4 **Substanz Alle**
Röhre 5 ***zwei Ebenen tiefer***

Tipp:
... wenn du hier während dieser Aktionen, oder später auf einen grünen Drachen triffst dann versuche von ihm ein Goldarmband zu stehlen, das ist im Moment die stärkste Ausrüstung ...

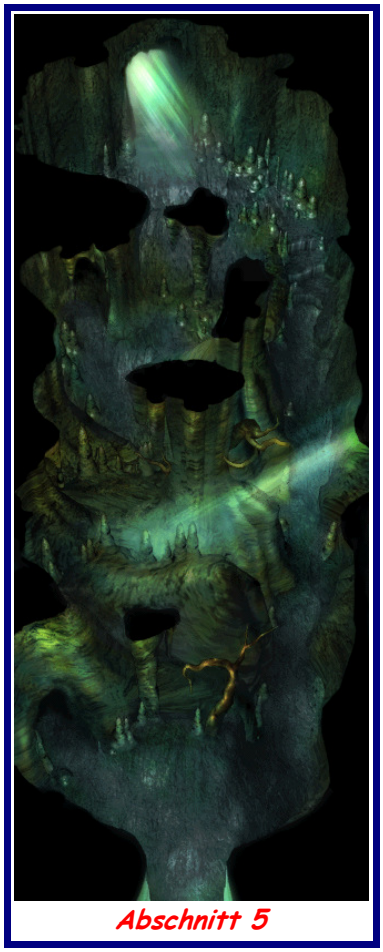
... lauf dann unten vor dem Skorpion Monster nach Süden in den Abschnitt 4.

Abschnitt 3

Abschnitt 4

Spring hier nach unten und betritt hier die nächste Höhle „Abschnitt 5" ...

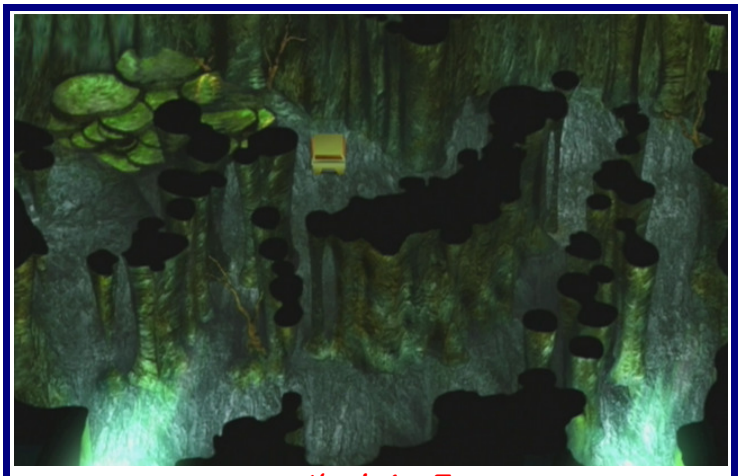
... lauf hier oben links in einen Geheimgang der dich zu der Schatzkiste bringt, in ihr findest du ein **Elixier**. Lauf dann weiter nach Norden in den Abschnitt 6 ...



Abschnitt 5

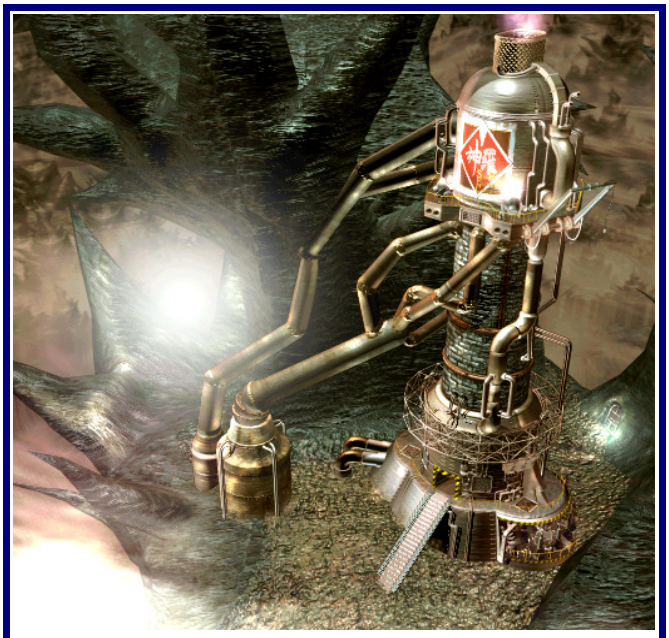
Abschnitt 6

... hier kannst du in der Mitte die **Substanz Element** finden. Weiter geht es dann nach Norden zu Abschnitt 7.

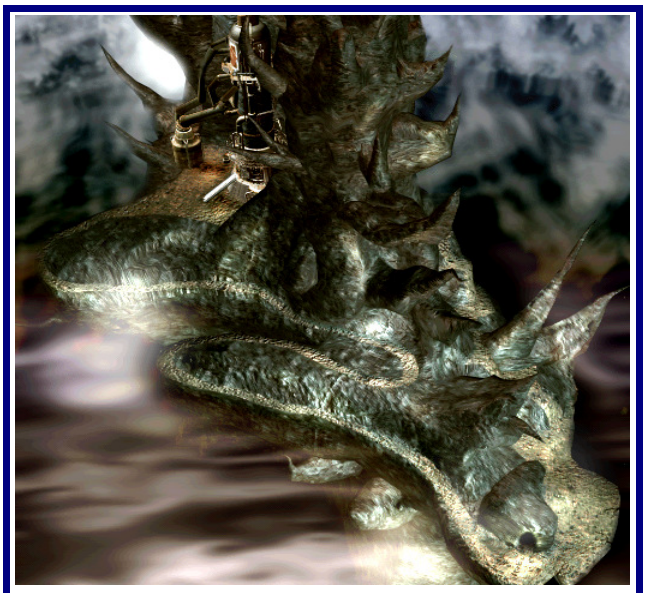


Abschnitt 7

Hier kannst du eine Schatzkiste mit dem **Heckenschütz.-CR** finden ... lauf dann rechts unten in den nächsten Abschnitt ...



Abschnitt 9



Abschnitt 8

... folge dem Weg weiter bis zu dem Nibel Reaktor ... Abschnitt 9 ... lauf hier rechts zu der Tür die hinter dem Reaktor ist und durchquere diese ... nun bist du wieder im ersten Abschnitt, gehe nun zu dem Skorpion Monster, Speichere ab und beginne dann einen Kampf mit ihm ... ***(von dem Monster kannst du das Feindeskönnen Trine bekommen)***

Taktik: **(dieser sehr schwere Gegner kann dir wirklich großen schaden zufügen, er ist gegen Gravit immun und Feuer Heilt ihn ... benutze hier deine Limit´s und Blitz2 oder Eis2 Zauber, auch deine Beschwörungen können dem Monster einen relative hohen schaden zufügen ... das Monster kann sich bei bedarf um 1000 HP Heilen ... auch du solltest hier ein besondere Auge auf deine HP haben sonst nimmt der Kampf ein schnelles Ende für dich)**

Endgegner:	**Name**	**Substanzhalter**
	HP	**8400**
	MP	**300**
	EXP	**3000**
	AP	**200**
	GIL	**2400**
	Item	**Edelsteinring**

... nimm dann noch die **Substanz Gegenangriff** die das Monster hinterlassen hat und lauf weiter nach rechts ... folge dem Weg weiter bis du wieder auf der Landkarte bist ...

Landkarte

... lauf erst nach Südwesten an dem Berg vorbei und dann weiter nach Nordosten bis zum nächsten Ort **(Screenshot 128)** ...

Screenshot 128

Rocket Town

Screenshot 129

Gleich links findest du einen Waffenladen und rechts ist eine Baar mit Übernachtungsmöglichkeit ... lauf dann etwas weiter oben rechts in das Haus, hier kannst du in einer Schatzkiste ein **Kraft** finden **(Screenshot 129)** Gehe dann in das linke Haus ***(davor steht ein Alter Mann)*** hier kannst du zwei neue Substanzen Kaufen ... sprich dann zwei mal mit dem Mann der vor dem Haus steht, wenn du dir die Rakete mit ihm anschaust bekommst du danach das Schwert **Yoshiyuki** **(Screenshot 130)** ...

Lauf nun in das Nördliche Haus, hier kannst du eine Schatzkiste mit einem **Bohrarm** entdecken ... lauf dann im Norden durch die Hintertür um zu einem Flugzeug Namens Tiny Bronco zu kommen **(Screenshot 131)** ... kurz darauf taucht Shera auf, eine Assistentin des Kapitän. Verlasse dann das Haus und gehe weiter nach Norden zu der Rakete.

Screenshot 130

Screenshot 131

Folge hier dem Weg bis nach ganz oben zu der Rackete, dort triffst du auf Cid, den Kapitän. Frage ihn erst nach Rufus, dann nach der Tiny Bronco und zum Schluss nach der Rakete ... lauf nun wieder zurück zu dem Haus von Cid und Shena. Lauf hier etwas nach Norden und schon taucht Shena auf, kurz darauf kommt auch Cid hinzu ... sobald er wieder weg ist wird sie dir von einer tragische Geschichte erzählen ... sobald sie fertig ist treffen die Shinra ein ... verlasse das Haus um das Gespräch der Shinra und Cid zu belauschen ... nach ein paar weiteren Worten musst du wieder zu der Tiny Bronco rennen um zu verhindern das Palmer das Flugzeug stiehlt ...

Taktik: **(benutze hier deine stärksten Zaubersprüche und Attacken, du kannst den Gegner wieder mit Aeris Limit 1 Ebene „Böses Versiegeln" oder der Choco Mog Substanz Paralysieren ... wenn du noch einen Hast Zauber auf deine Truppe sprichst oder einen Langsam Zauber auf Palmer, dann hat er keine Chance mehr)**

Endgegner:

Name	Palmer
HP	6000
MP	240
EXP	1800
AP	98
GIL	5000
Item	Edinmantel

... Video-Sequens ... hier schließt sich Cid deiner Truppe an und du findest dich mit dem kaputten Flugzeug auf der Landkarte wieder ...

Landkarte

... sobald du dich bewegen kannst, brauchst du dich nur Umdrehen, dort befindet sich ein Sandstrand wo du an Land gehen kannst **(Screenshot 132)** ***(die Südlich Spitze des Westlichsten Kontinent)***

... schlage dich dann nach Norden durch die Berge, weit wirst du aber nicht kommen da Yuffie völlig aufgeregt ist und du von ein paar Shinra´s angegriffen wirst **(Screenshot 133)**. Der Kampf ist nicht schwer, doch danach wirst du bemerken das Yuffie dir deine gesamten Substanzen gestohlen hat ***(Vorsicht, ohne Substanzen sind die Kämpfe etwas schwerer)***

Screenshot 132

... lauf also weiter nach Norden zu der nächsten Stadt **(Screenshot 134)**, die sich fast ganz im Norden des Kontinentes befindet ...

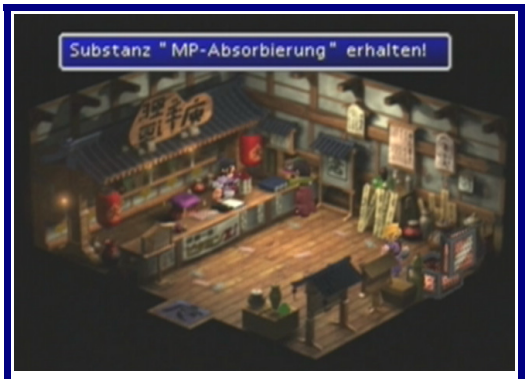
Screenshot 133

Screenshot 134

Wutai

Abschnitt 1

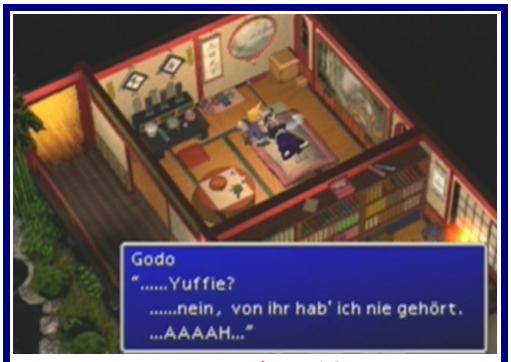
Hier siehst du auch Yuffie die dann aber gleich davon läuft, gehe ihr nach ... betritt im ersten Abschnitt unten links das Schildkrötenparadies, dort triffst du auf die Turks, die allerdings Urlaub haben ... gehe dann Nördlich in den Objektladen, dort kannst du eine Schatzkiste entdecken, in ihr findest du die **Substanz MP-Absorbierung** ... *(du musst erst im Schildkrötenparadies gewesen sein und dort mit den Turks gesprochen haben, vorher kommst du nicht an die Kiste)* **(Screenshot 135)** ... nachdem du die Substanz hast, wird Yuffie auftauchen und sie dir wieder wegnehmen ... verlasse das Haus und lauf nach Nordwesten in den zweiten Abschnitt ...



Screenshot 135

Abschnitt 2

... lauf hier im zweiten Abschnitt gleich rechts in das Haus, lauf dort nach rechts und dann weiter nach rechts in das untere Zimmer, hier findest du unten einen Geheimgang der dich am Ende zu einer Kiste mit einer **Haarnadel** bringt **(Screenshot 136)** ... verlasse den Geheimgang und betritt das obere Zimmer, hier findest du den Schlafenden Godo **(Screenshot 137)**. Sprich ihn mehrmals an, so das Yuffie wieder auftaucht und verschwindet ... Lauf nun wieder zurück in den ersten Abschnitt ...

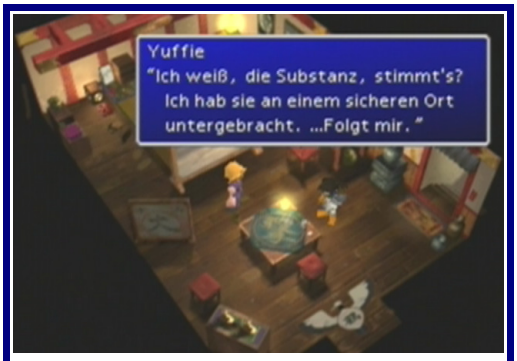


Screenshot 137

Screenshot 138

Gehe ganz rechts unten in das Haus und sprich dort mit dem Mann, Untersuch dann links den Vorhang um Yuffie zu finden **(Screenshot 138)**. Sie wird aber wieder entkommen, verlasse das Haus und gehe unten links zu den Korb der bei dem Schildkrötenparadies steht. Schlage ein paar mal dagegen bis sie heraus kommt **(Screenshot 139)** ... nun hast du sie, jetzt kannst du ein Gespräch der Shinra verfolgen ...

Screenshot 139



Screenshot 140

... nun bist du in Yuffie´s Zimmer und sie will dir nun die Substanzen zurück geben **(Screenshot 140)** ... folge ihr also in das nächste Zimmer, sprich hier mit ihr und Aktiviere dann im Norden den Schalter ... Yuffie ist ganz schön gerissen sie hat dich wieder reingelegt **(Screenshot 141)** ... verlasse nun die Räume und gehe wieder in den zweiten Abschnitt ...

Screenshot 141

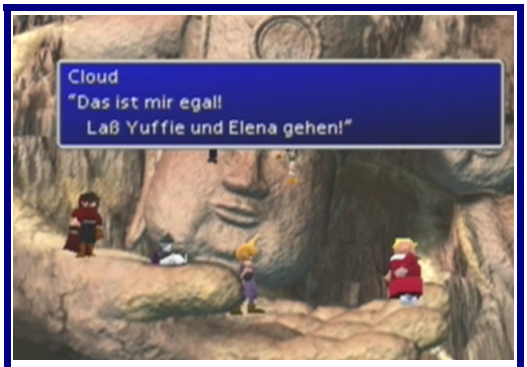
... die Tür zu den Schrein ***(links im Bild)*** ist nun offen gehe nach oben und untersuche den Gong, nachdem du ihn geläutet hast wird sich links unterhalb des Schreins eine Tür öffnen durch die du gehen musst.
Nun bist du im Geheimversteck von Yuffie ... hier triffst du auf einen alten bekannten ... Don Corneo, er wird Yuffie und Elena entführen **(Screenshot 142)** ... bevor du Don hinterher läufst kannst du hier noch zwei Schatzkisten öffnen, in ihnen findest du ein **Blitzwind** und ein **Elixier** ... folge ihm dann weiter nach oben. Nach einem weitern Gespräch musst du gegen ein paar Soldaten Kämpfen, die sollten relative schnell besiegt sein ***(bedenke aber das du immer noch keine Substanzen hast)*** ... Verlasse nun das Haus hier triffst du auf die Turks die aber nur die Rettung von Elena im Kopf haben.
Lauf nun im ersten Abschnitt rechts am Objektladen nach Norden um zu dem Berg Da-chao zu kommen ***(Kaufe im Objektladen noch ein paar Feuerschleier und nimm Barret und Vincent in deine Truppe ... Ordne deine Items damit du sie schneller Griffbereit hast)*** ...

Screenshot 142

... lauf hier weiter nach Norden den Berg nach oben ...

... folge dann dem Weg weiter nach Norden um die Steinstatue herum ...

... hier musst du nach Süden laufen um zu Yuffie und Elena zu kommen ...



... nach einem kurzen Gespräch wirst du von einem Monster Angegriffen ...

Taktik: **(dies ist ein schwieriger Kampf da du keine Substanzen hast, also musst du dich auf deine Gegenstände verlassen, hoffentlich hast du genügen Phönix Federn und Hi-Tränke dabei ... greife den Gegner mit deinen Limit angriffen und Feuerschleier an um ihn schnell zu besiegen ... mit seinem Aero Zauber kann er dir etwa 1400 HP abziehen, sei also auf der Hut ... sollte Barrets Limit voll sein, dann lass ihn den „MP-Vernichter" durchführen, so kann das Monster keine Zauber mehr anwenden ... und Vincents Limit ist auch ganz schön Aussagekräftig)**

Endgegner:

Name	Rapps
HP	6000
MP	300
EXP	3200
AP	33
GIL	20000
Item	Friedensring

Screenshot 143

... nach dem Kampf wird Don dir eine Frage stellen, Antworte mit „weil er siegessicher ist" nach einem weiteren Gespräch findest du dich mit Yuffie in ihrem Zimmer wieder, natürlich hast du jetzt auch deine Substanzen zurück bekommen und du bekommst auch die Substanz MP-Absorbierung wieder ... danach findest du dich auf der Landkarte wieder ...
Betritt Wutai erneut und nimm Yuffie in deine Truppe, gehe nun in den Waffenladen und kaufe dir hier die neuen Waffen ... lauf dann rechts oben in Yuffies Haus, dort kannst du den letzten der Zettel des Schildkrötenparadieses finden **(Screenshot 143)** ... verlasse das Haus und gehe unterhalb in das kleine Katzenhäuschen, dort kannst du nun hinten die Treppe nach oben gehen **(Screenshot 144)**, folge dann oben dem Weg nach Süden um zu einer Schatzkiste mit der **Substanz HP-Absorbierung** zu gelangen ...

Screenshot 144

Verlasse das Haus wieder und gehe nun zu Schildkrötenparadies *(das Haus links unten im Abschnitt 1)* ... wenn du nun alle sechs Zettel des Schildkrötenparadies gefunden hast bekommst du hier von dem Baarkeeper ein **Kraft**, **Wachsamkeit**, **Zauber**, **Geist**, **Geschwindigkeit**, **Glück** und ein **Megaelixier** ...
... gehe nun nach Nordwesten in den zweiten Abschnitt, lauf hier wieder rechts in das Haus ... oben bei dem Schlafsaal kannst du links eine Geheimtür finden **(Screenshot 145)** folge dem Gang weiter um zu einer Schatzkiste mit einem **Zauber-Schuriken** zu kommen ... verlasse das Haus wieder und gehe erst einmal Speichern ...

Screenshot 145

... lauf dann im Abschnitt 2 weiter nach Norden in den Tempel, Rüste nun Yuffie wie folgt aus:

Waffe	**Zauber-Schuriken**
Rüstung	**Goldarmband oder Drachenarmband**
Zubehör	**Choco-Feder**

... und die Substanzen solltest du so anlegen:

Waffe	**Wiederherstellen, Barriere, Gegenangriff**
Rüstung	**Element + Schwerkraft, Zerstören + Zeit**

Nun gehet es zu der Pagode der fünf Götter die Yuffie nun alleine in fünf kämpfen bestehen muss ... gehe nach vorn und sprich dort mit dem Mann. *(du solltest min Lv. 35 haben ... du kannst die folgenden Kämpfe auch zu jeden anderen Zeitpunkt des Spieles bestreiten)*

Taktik: (benutze hier einen Barriere, Regen und Schnell Zauber, greife den Gegner dann mit normalen Attacken an und versuche deine HP ziemlich hoch zu halten ... er wird vermutlich auch einen Barriere und Regen Zauber auf sich sprechen, benutze dann den EntBarriere Zauber ... eine normale Attacke des Gegners richtet etwa 500 HP schaden an ... du kannst ihn auch mit dem Langsam Zauber belegen um einen Vorteil zu gewinnen ... greife ihn dann ununterbrochen an)

Endgegner:

Name	Gorki
HP	3000
MP	150
EXP	1500
AP	50
GIL	0
Item	X-Trank

... im nächsten Stock wartet die nächste Prüfung ...
Yuffie Ausrüstung sollte wie folgt aussehen:

Waffe	**Zauber-Schuriken**
Rüstung	**Goldarmband oder Drachenarmband**
Zubehör	...

... hier solltest du folgende Substanzen anlegen:

Waffe	**Wiederherstellen, Barriere, Gegenangriff**
Rüstung	**Zeit + Choco Mog, ... + ...**

Taktik: (ähnlich wie im ersten Kampf musst du hier zu beginn einen Schnell, Regen und Barriere auf dich Zaubern ... mit der Choco/Mog Substanz kannst du ihn mit etwas Glück Paralysieren, ansonsten hilft auch der Langsam Zauber ... ein Angriff des Gegners richtet etwa 230 HP schaden an und sein Zornesbomber etwa 580 HP schaden, den setzt er als Konter ein ... am besten ist es wenn du mit Yuffie überhaupt nichts machst, du hast ja die Substanz Gegenangriff somit greift Yuffie an wenn sie von dem Gegner verletzt wird und der Gegner kann einen Gegenangriff nicht Kontern)

Endgegner:

Name	Shake
HP	4000
MP	180
EXP	2200
AP	50
GIL	0
Item	Turbo-Äther

... im nächste Stock ist die dritte Prüfung ...
Yuffie Ausrüstung sollte wie folgt aussehen:

Waffe	**Zauber-Schuriken**
Rüstung	**Goldarmband oder Drachenarmband**
Zubehör	**Edelsteinring**

... hier solltest du folgende Substanzen anlegen:

Waffe	**Wiederherstellen, Barriere, Gegenangriff**
Rüstung	**Zeit + ..., ... + ...**

Taktik: (benutzte auch hier wieder ein Schnell, Barriere und Regen Zauber auf Yuffie ... belege den Gegner mit einem Langsam Zauber und vernichte ihn dann mit normalen Attacken)

Endgegner:

Name	Tschechow
HP	5000
MP	210
EXP	2900
AP	50
GIL	0
Item	Eisring

... weiter geht es nach oben zu dem nächsten Kampf ...
Yuffie Ausrüstung sollte wie folgt aussehen:

Waffe	**Zauber-Schuriken**
Rüstung	**Goldarmband oder Drachenarmband**
Zubehör	**Choco-Feder**

... hier solltest du folgende Substanzen anlegen:

Waffe	**Wiederherstellen, Barriere, Gegenangriff**
Rüstung	**Zeit + ..., ... + ...**

Taktik: (hier wieder das selbe wie in den anderen Kämpfen, Zaubere Schnell, Barriere und Regen auf Yuffie dann auf den Gegner noch ein Langsam Zauber und du hast den Kampf schon fast gewonnen ... der Gegner richtet mit seinen normalen Angriffen etwa 300 HP schaden an)

Endgegner:

Name	Staniv
HP	6000
MP	240
EXP	3600
AP	50
GIL	0
Item	Elixier

... lauf nun in den letzten Stock zu der letzten Prüfung ...
Yuffie Ausrüstung sollte wie folgt aussehen:

Waffe	**Klingenring**
Rüstung	**Goldarmband oder Drachenarmband**
Zubehör	**Sternenanhänger**

... hier solltest du folgende Substanzen anlegen:

Waffe	**Feindeskönnen + Heilen, Wiederherstellen + Gegenangriff, Zeit**
Rüstung	**Element + Schwerkraft, Element + Gift**

Tipp: solltest du alle Feindeskönnen Zauber bei allen Feindeskönnen Substanzen haben wollen, dann musst du auch alle Feindeskönnen anlegen, hier ist deine einzige und letzte Möglichkeit den Trine Zauber zu bekommen ! (Siehe auch Feindeskönnen)

Taktik: (dieser Gegner hat drei Gesichter und jedes hat sein eigenes Talent ... die Rote Seite Attackiert dich mit einem Schwert das 250-300 Schadenspunkte verursacht, die Goldene Seite greift mit dem Status Klein und Schlaf an oder der Gegner Heilt sich selbst um 1200 HP und die Weiße Seite benutzt Bio2 oder Demi3 ... doch sein Gefährlichster Zauber ist Trine der etwa 1000 HP schaden anrichtet ...
... benutze wieder Schnell und Regen auf Yuffie, Zaubere dann Langsam, Bio 2 und Demi auf den Gegner ... Trine und Aqualung aus dem Feindeskönnen sind auch eine sehr sehr große Hilfe. Das schwere an dem Kampf ist, das der Gegner sich immer wieder Heilt aber wie schon gesagt mit Trine oder Aqualung ist der Gegner im nu besiegt)

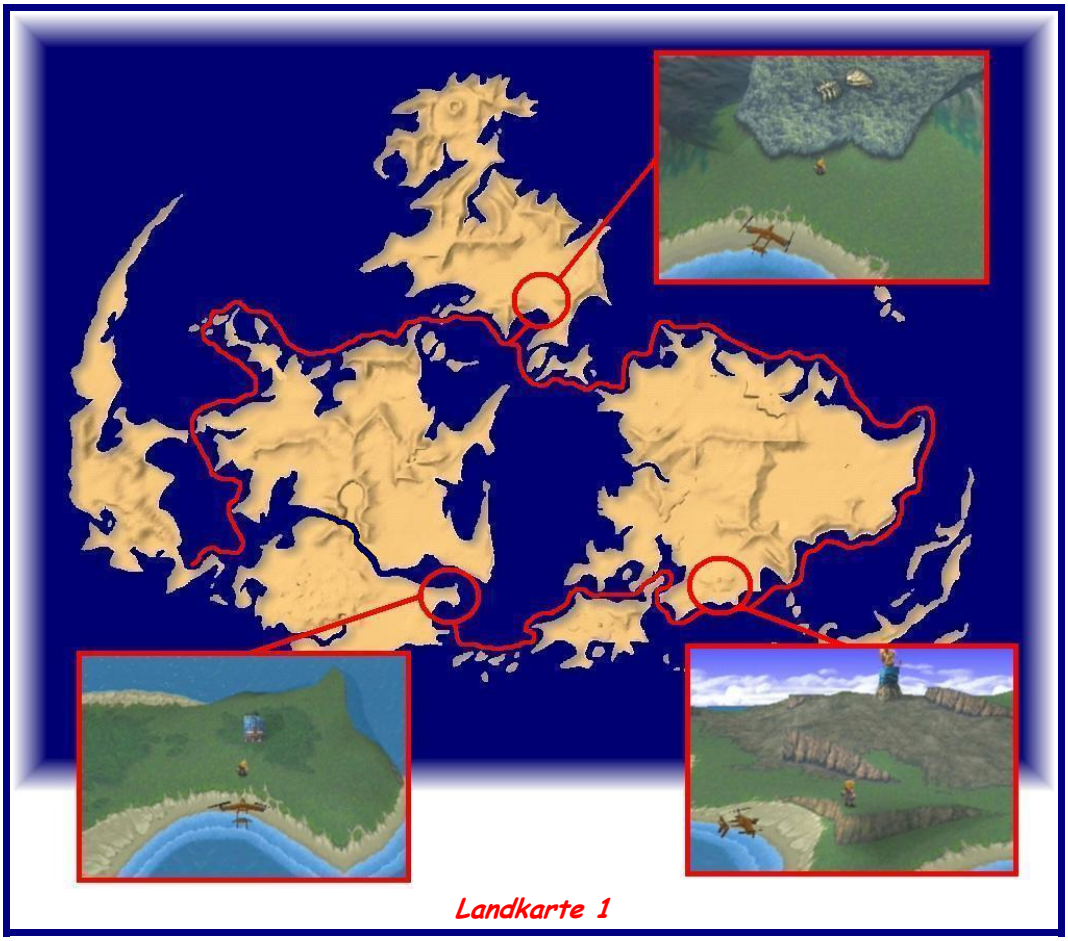
Endgegner:

Name	Godo
HP	10000
MP	1000
EXP	5000
AP	60
GIL	40000
Item	Spirituelle Kraft

... nach dem Kampf bekommst du von Godo noch die **Substanz Leviathan** ... nun kannst du Wutai wieder verlassen ...

Landkarte

... lauf nun den ganzen Weg durch die Berge wieder zurück zu der Tiny Bronco ... von dort geht es nun, wie auf der Landkarte eingezeichnet weiter bis zu dem ersten Zwischenstopp Bone Village ... *(du kannst aber die zwei Zwischenstationen Auslassen und direkt nach Nordosten fahren, dort könntest du durch den Fluss direkt zum Haus des Waffenhändlers kommen)*



Landkarte 1

Screenshot 146

Bone Village

... das ist natürlich nicht unbedingt ein notwendiger Zwischenstopp aber ein sehr nützlicher ...
Sprich hier mit dem Mann der gleich rechts am Eingang des Dorfes ist um ein paar Infos zu bekommen **(Screenshot 146)** ... Kaufe dir dann bei dem Mann, der links am Eingang sitzt die neuen Ausrüstungsgegenstände und begib dich Anschließend nach Norden auf die zweite Ebene des Dorfes, hier musst du weiter nach Nordwesten in den Schlafenden Wald gehen. Folge dem Weg weiter nach Norden in das nächste Gebiet ... hier kannst du die **Substanz Kjata** finden, sie ist aber immer in Bewegung ... auf der Karte **(Der Schlafende Wald)** kannst du erkennen an welchen stellen du die Substanz fangen kannst, du brauchst dich nur an eine der vier gekennzeichneten stellen warten bis die Substanz auftaucht. Wenn du sie dann hast kannst du das Dorf wieder verlassen ...

Der Schlafende Wald

Landkarte
... setzte nun deine Reise wie auf der Landkarte 1 *(auf der vorhergehenden Seite)* fort, bis zu Fort Kondor ...

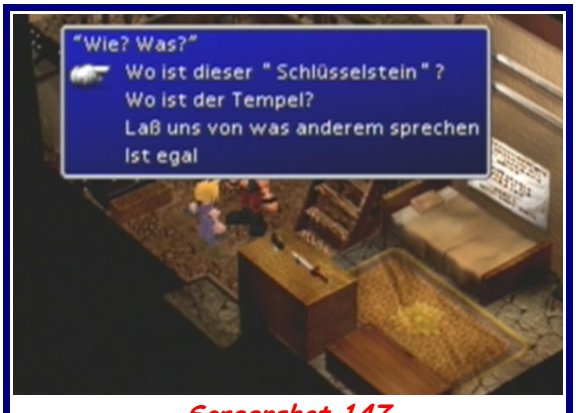
Fort Kondor

... auch hier musst du nicht unbedingt einen Zwischenstopp machen, aber es liegt ja auf dem Weg ... hier kannst du wieder ein Mini-Kampf gegen die Shinra Truppen führen ... wie das geht müsstest du ja nun wissen. Wenn du auch hier alles erledigt hast kannst du den Ort wieder verlassen ...

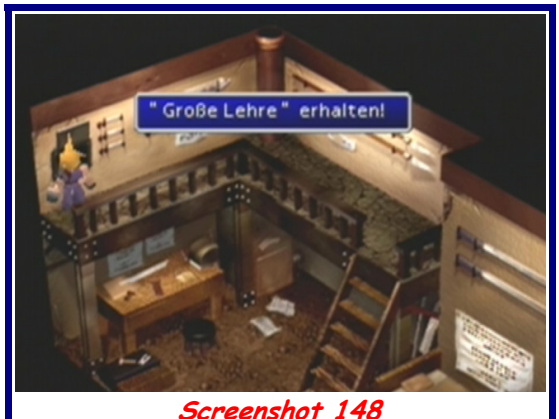
Landkarte
.. setzte nun deine Reise fort *(siehe Landkarte 1 auf der Vorhergehenden Seite)* bis zu einem kleinen Haus, welches einem Waffenhändler gehört ...

Der Waffenhändler

Sprich hier mit dem Händler der dir nun ein paar Infos über einen Schlüsselstein gibt und dir auch dein nächstes Reiseziel verrät ... **(Screenhsot 147)** sprich ihn noch einmal an und Frage ihn nach dem Tempel und den Schlüsselstein, danach musst du mit ihm über etwas anderes reden ... wenn du nun das Mythril hast, das du auf der Seite 68 im Haus des Alten Mann bekommen hast, dann darfst du hier nun eine der zwei Schatzkisten öffnen ... in der großen Kiste, im Süden ist nur ein **Goldarmband** und in der kleinen, im Norden an der Wand ist das Item **Große Lehre** *(der Lv.4 Limit von Aeris)* **(Screenhsot 148)** ... verlasse nun das Haus wieder ...



Screenshot 147



Screenshot 148